

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Media Pembelajaran Game Edukatif Wordwall

a. Pengertian Media Pembelajaran

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).⁴

Dalam bahasa Arab, media adalah *wasail* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Meskipun istilah yang digunakan berbeda, tetapi kesemuanya mengarah kepada pengertian yang sama, yaitu media pembelajaran yang dalam sejarahnya pertama kali disebut *visual education* (alat peraga pandang) kemudian berubah lagi menjadi *audio visual aids* (bahan pengajaran), berubah lagi menjadi *audio visual communication* (komunikasi pandang dengar)

⁴Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

dan terakhir menjadi *educational technology* (teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran).⁵

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan antar tenaga pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) agar tujuan pengajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bahan ajar yang dapat membantu guru untuk menambah pengetahuan siswanya, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari hal baru dalam materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan cara yang mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik minat siswa dapat menjadi faktor motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran.⁶

Media pembelajaran adalah merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang memerlukan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efektivitas dan efisiensi yang optimal, salah satu upaya yang harus

⁵Asni Furoidah, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77, <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.

⁶Dwi Yuliasuti Puspitasari, Haryanto Haryanto, and Sofyan Sofyan, "Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022): 1103–9, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1348>.

dilakukan adalah dengan mengurangi atau bahkan bila perlu menghilangkan dominasi sistem pembelajaran verbal dengan menggunakan media pembelajaran.⁷

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu sekali anda camkan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.⁸ Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al Quran. Firman Allah dalam surah An Nahl (14) : 44.

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya: "Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan "

b. Tujuan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, secara

⁷M.Pd Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, *Buku Media Pembelajaran* Gunawan, 2009.

⁸Gege Chandra Supriyanto and Imam Bukhori, "Penerapan Media Pembelajaran Fotonovela Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa," *Jurnal Bioshell* 10, no. 02 (2021): 70–76, <https://doi.org/10.56013/bio.v10i02.1053>.

umum mempunyai beberapa tujuan. Kemp dan Dayton mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media,⁹ yaitu:

1). Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran.

2). Memotivasi (*to motivate*)

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar siswa. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

3). Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam. Jika media pembelajaran

⁹Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022..

dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut¹⁰

c. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Mc Kown dalam bukunya "*Audio Visual Aids to Instruction*" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis.
2. Menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran.
3. Memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan.

¹⁰Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022..

4. yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tawaran peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan¹¹

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1. Pemusat Fokus Perhatian Siswa
2. Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa
3. Pengorganisasi Materi Pembelajaran
4. Penyama Persepsi
5. Pengaktif respon siswa¹²

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk ke dalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai

¹¹Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

¹²Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian.¹³

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.¹⁴

e. Pengertian Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Efektivitas adalah sesuatu yang dapat memberikan pengaruh atau akibat yang ditimbulkan dari suatu tindakan sehingga membawa suatu hasil dari suatu usaha atau

¹³Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran."

¹⁴Tina Nurwanti and Reza Syehma Bahtiar, "Kajian Literatur Tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster Pada Tema 'Benda Disekitar Ku' Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Iii Di Sdn Dukuh Kupang 5 Surabaya," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 96–104, <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2803>.

tindakan yang dilakukan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai suatu tujuan instruksional khusus yang telah direncanakan.¹⁵

Menurut Abdulrahmat Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.¹⁶

Menurut Sondang P. Siagian efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.¹⁷

Adapun kriteria atau ukuran mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak, sebagaimana dikemukakan oleh S.P. Siagian, yaitu:

- a. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai
- b. Kejelasan strategi pencapaian tujuan
- c. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap,
- d. Perencanaan yang matang,
- e. Penyusunan program yang tepat

¹⁵Rumiris Lumban Gaol and Anton Sitepu, "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Berang Bekas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik," *Jurnal Guru Kita PGSD* 4, no. 4 (2020): 51, <https://doi.org/10.24114/jgk.v4i4.20139>.

¹⁶Abdulrahmat, *Efektivitas Implementasi*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2003), hal. 92

¹⁷Sondang P. Siagian, *Kiat Meningkatkan Produktivitas kerja*, Jakarta:PT Rineka Cipta, 2002

- f. Tersedianya sarana dan prasarana kerja,
- g. Pelaksanaan yang efektif dan efisien,
- h. Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik

Aktivitas belajar akan terjadi pada diri siswa apabila terjadi interaksi secara sadar antara kondisi stimulus (rangsangan) dengan isi memori sebagai perilakunya. Motivasi belajar sebagai wujud perilaku belajar diharapkan semakin mengalami peningkatan dengan memanfaatkan media pembelajaran game edukatif wordwall.

Proses pembelajaran yang efektif merupakan kegiatan belajar yang dilakukan sedemikian rupa sehingga memunculkan motivasi bagi peserta didik dan mendapatkan hasil maksimal di akhir pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan selaras dengan capaian pembelajaran. Maka guru berperan sangat penting dalam mendesain proses pembelajaran serta memilih media serta metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di dalam kelas

f. Game Edukatif Wordwall

1. Pengertian Game Edukatif

Game edukatif adalah permainan yang menyenangkan dan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan bergaul. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain. Game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu.

Menurut Novaliendry permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merillm dikemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja di perantara dan konteks tertentu.¹⁸

Pendapat lain, berpikir bahwa game edukasi mencakup semua jenis permainan yang dibuat untuk memberikan kesempatan belajar atau instruksional kepada pemainnya, termasuk game-game kuno dan menjengkelkan dengan konten yang mendidik dan instruktif. Menurut konsep ini, permainan yang dibuat untuk memberikan pengetahuan atau mendorong perilaku tertentu, seperti menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama timbal balik, dikategorikan sebagai game edukatif karena game-game tersebut menawarkan kesempatan belajar yang menarik dan efektif.¹⁹

¹⁸Ari Yulianti and Ekohariani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1 (2020): 527–33, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.

¹⁹Friska Nur Fatimah et al., "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44–56, <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.

Bermain game sebetulnya tidak selalu berdampak buruk bagi siswa apabila dalam pemanfaatannya diberikan dengan benar dan sesuai pada porsinya. Game online memberikan beberapa keuntungan positif salah satunya adalah kemampuannya untuk:

1. Meningkatkan dan melatih aktivitas otak
2. Meningkatkan konsentrasi,
3. Melatih strategi pemecahan masalah, dan melatih kejujuran.
4. Secara keseluruhan keterampilan penggunaanya dapat mengalami perkembangan,
5. kemampuan analitis yang berguna dalam menyelesaikan masalah.

Menurut penelitian yang diselenggarakan di suatu sekolah yang berada di daerah karawang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 86%, sepakat jika pemanfaatan game edukasi sebagai media atau piranti pembelajaran membuat belajar matematika gampang dimengerti bagi mereka. Dari hasil data, mayoritas siswa menyetujui bahwasannya pemanfaatan permainan edukasi digital membantu mempermudah mereka untuk paham tentang matematika, meningkatkan minat belajar, dan membuat pembelajaran lebih menarik.²⁰

²⁰Nurul Afidah and Fitrianto Eko Subekti, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 1944–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.

2. *Game Wordwall*

Game wordwall adalah game media pembelajaran yang diciptakan oleh Josh Smith dan Ben. Josh Smith merupakan guru bahasa Inggris dari Inggris. Game ini diciptakan pada tahun 2008. Awalnya Wordwall merupakan platform untuk membuat kartu kata digital. Ide *Wordwall* berawal dari kebiasaan guru menempelkan kata-kata yang dilaminasi di dinding untuk mendukung latihan literasi. Kemudian membuat program yang memungkinkan guru mengetik daftar kata untuk tujuan yang sama. Wordwall diciptakan dari kebutuhan untuk membuat permainan interaktif dan materi cetak bagi siswa.

Saat bekerja sebagai guru, para pendiri Josh dan Ben, menciptakan sebuah program yang memungkinkan untuk mengetikkan daftar kata untuk tujuan yang sama. Mereka menambahkan pemilih acak dengan suara berputar seperti acara permainan TV.

Menurut Sartikja media *wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Wordwall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk

meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.²¹

Menurut Kiswanto *wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan seperti quiz atau permainan. Quiz ini bisa diatur sesuai kebutuhan guru dan bisa diakses siswa melalui komputer, laptop maupun smartphone.²²

Saat ini *wordwall* merupakan game berbasis *e-learning* berbentuk aplikasi evaluasi pembelajaran secara online yang dapat digunakan membuat kuis, menjodohkan / mencocokkan, anagram, acak kata, pencarian kata, ataupun mengelompokkan. Aplikasi ini mengandung 18 template yang bisa diakses. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas. Namun demikian, pengguna (*user*) misalnya guru dapat membuat permainan tak terbatas. Banyaknya fitur sebagai fasilitas untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dan sebagai bahan penilaian saat proses pembelajaran (*asesmen for learning*).²³

Wordwall adalah sebuah media yang sangat baik untuk menciptakan suasana yang untuk belajar kondusif, dan pengingat visual yang melekat pada *wordwall* merupakan sebuah keuntungan.

²¹Hasanah Fitri, Sarwo Derta, *Menggunakan Wordwall and Lima Puluh*, "Perancangan Media Evaluasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Menggunakan Wordwall Di MTSN 4 Lima Puluh Kota" 3, no. 4 (2024): 87–97.

²²Kiswanto, "Asyiknya Belajar Fisika dengan wordwall" indocamp, Jakarta 2023

²³S Maryanti, S Hartati, and D T Kurniawan, *Assesment for Learning*, Educandy &wordwall, 2022.

Namun, *wordwall* menyediakan lebih dari sekedar pengingat visual dari informasi yang dipelajari, mereka dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa²⁴

Game edukasi berbasis *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dengan indikator-indikator :

1. Media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain,
2. Dapat menimbulkan ketertarikan siswa,
3. Dapat digunakan dengan mudah oleh siswa,
4. Menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis *wordwall*,
5. Menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa,
6. Menumbuhkan kreativitas siswa,
7. Memiliki kesesuaian dalam pembelajaran dengan literasi (numerik, bahasa, dan data).²⁵

Game Wordwall memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Memiliki fitur yang lebih bervariasi.

²⁴Khusnul Maghfiroh, M I Roudlotul, and Huda Semarang, "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda," *Jpk* 4, no. 1 (2018): 64–70, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.

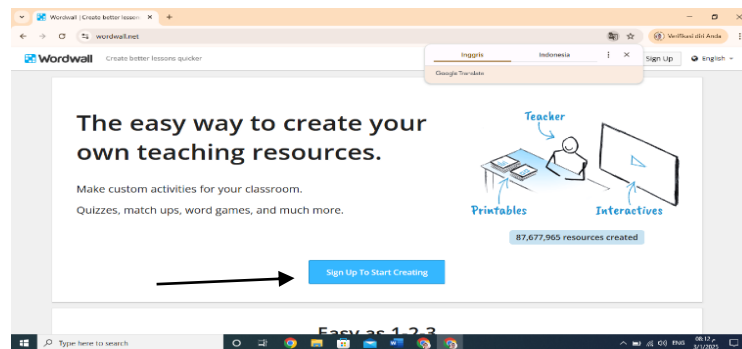
²⁵ROHMATIN ROHMATIN, "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3, no. 1 (2023): 79–88, <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>.

2. Tampilan yang lebih menarik dan tentu saja membuat siswa yang memainkannya akan lebih menyukai permainan yang disajikan.
3. Akses yang mudah dijangkau.
4. Dapat diatur waktu pengerjaan tugas siswa, sehingga bisa ditugaskan sebagai bentuk tugas rumah kepada siswa.
5. Hasil jawaban siswa terkirim ke guru dengan otomatis.
6. Format jawaban siswa yang menjawab di game edukatif *wordwall* dapat diunduh dalam bentuk pdf.

Adapun kekurangan *game edukatif wordwall* yaitu memerlukan koneksi jaringan internet yang bagus dan kuat. *Game edukatif Wordwall* juga berbayar untuk mendapatkan fitur permainan yang lebih banyak.

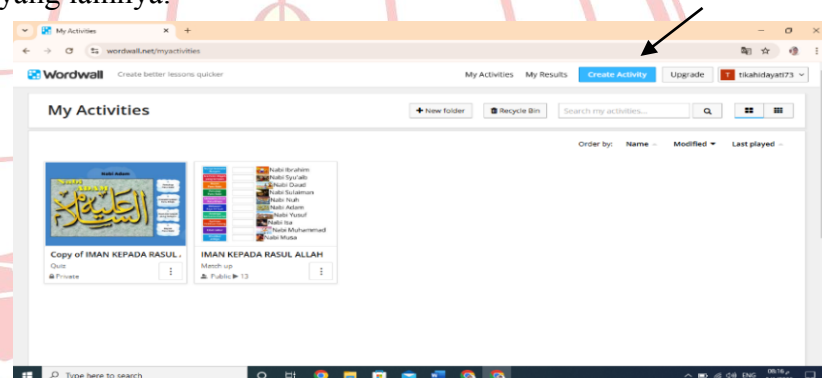
Game edukatif wordwall digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya. Web *game edukatif wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Dengan menggunakan web *game edukatif wordwall*, siswa dapat mengembangkan keterampilan kritis dan aktif, langkah-langkah menggunakan web *game edukatif wordwall*, sebagai berikut:

1. Buka komputer/*handphone* yang terkoneksi dengan internet, ketik *wordwall*, nanti akan muncul *sign up*.



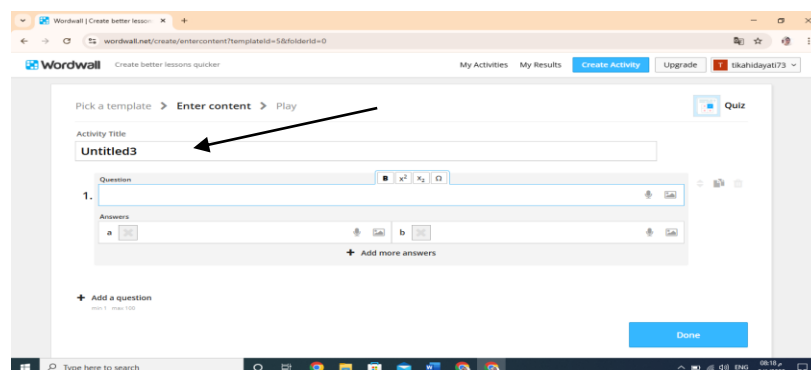
Gambar 2.1

2. Ada banyak konten dalam *create activity* untuk memilih *game*, apakah mau *open the box* (membuka kotak) ataupun yang lainnya.



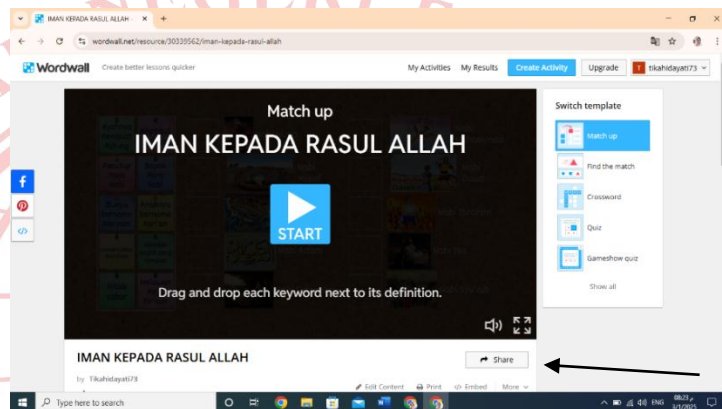
Gambar 2.2

3. Lalu tulis di *activity title definition* di isi sesuai dengan tema pembelajaran



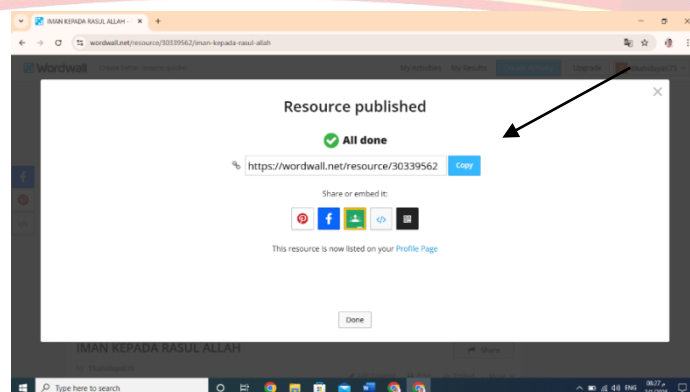
Gambar 2.3

4. Kemudian isi soal dan jawaban tulis di *keyword*, kemudian.
5. Setelah selesai menulis soal dan jawaban, klik *share ke my student*



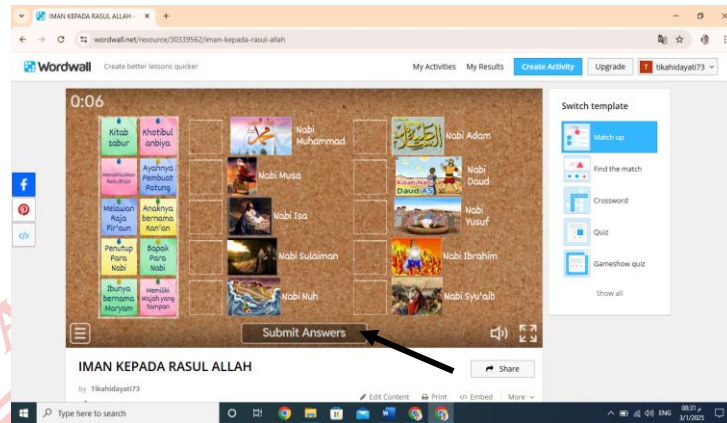
Gambar 2.4

6. Nanti akan muncul alamat link nya tersendiri, lalu copy dan share sebagai arsip link game pembelajaran kita. Bisa juga di *share* di google untuk memudahkan peserta didik mencari tugasdengan link tersebut.



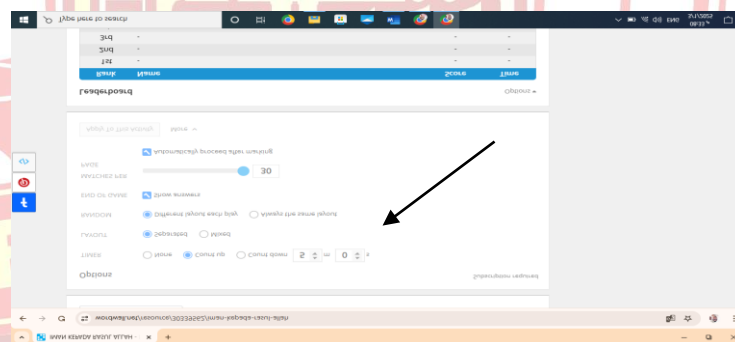
Gambar 2.5

7. Untuk uji coba, kita bisa membuka link yang sudah dibuat, kemudian klik *start*, dan submit jawaban yang dipilih



Gambar 2.6

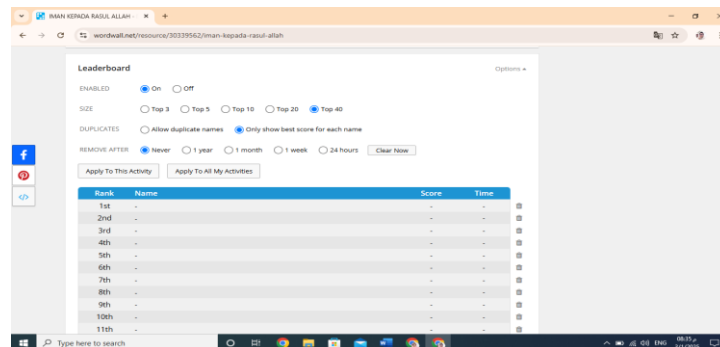
8. Game diisi sesuai gambar dan kolom yang sesuai dengan tim yang terus berjalan.
9. Kita bisa melihat dan mengatur *timernya*.



Gambar 2.7

10. Sebagai Guru, untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut *score* dan *timernya* kita bisa buka wordwall nya, klik di *my result*. Di sana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai / *score* serta waktu dalam

mengerjakan *game*.²⁶



Gambar 2.8

2. Mata Pelajaran Al Quran Hadits

a. Pengertian Al Quran Hadits

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertujuan untuk:

1. Pemahaman Dasar: Memberikan pemahaman dasar tentang Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam.
2. Pengamalan : Mendorong peserta didik untuk mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembentukan karakter: Membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Secara spesifik, mata pelajaran Al Quran Hadits ini mencakup:

1. Membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar (tajwid).
2. Memahami makna dan kandungan ayat-ayat Al-Qur'an pilihan.
3. Menghafal ayat-ayat dan surah-surah pendek.

²⁶Safitri, Nazliati, and Rasyid, "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 2 Langsa."

Memahami makna dan kandungan Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertujuan untuk:

1. Pemahaman dasar : memberikan pemahaman dasar tentang Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam.
2. Pengamalan: mendorong peserta didik untuk mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembentukan Karakter : membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

5. Tujuan Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Menurut kurikulum yang berlaku, tujuan mata pelajaran Al-Qur'an Hadis adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, dan memahami Al-Qur'an dan Hadis.
- b. Membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman tentang ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis.
- c. Membentuk peserta didik yang memiliki akhlak mulia dan mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Memberikan bekal kepada peserta didik untuk memahami Al-Qur'an dan Hadits Nabi sebagai sumber ajaran Islam, dalam

mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari.²⁷

3. Cara Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik adalah motivasi. Motivasi merupakan keinginan dari dalam diri peserta didik untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat dikatakan sebagai sebuah dorongan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan termasuk belajar serta kegiatan yang mendorong dirinya melakukan perbuatan yang baik.²⁸

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Sardiman mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi adalah perubahan dalam diri atau

²⁷Keputusan Menteri Agama republic Indonesia No 104 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah.

²⁸A E Longa, "Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan "Google Classroom" Ditengah Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas Xi Ips 5 Sma ...," *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 02, no. 05 (2020): 119–27, <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/417>.

pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁹

Untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Quran Hadist sangat penting diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Menerapkan media pembelajaran yang menarik bisa menjadi salah satu cara dalam membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran lebih efisien dalam menyampaikan informasi yang diperoleh siswa dari guru selama proses pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi aktif dua arah antara media dan siswa sehingga pembelajaran bisa tersampaikan secara optimal.

Beberapa pengertian di atas dapat diartikan bahwa motivasi adalah suatu daya penggerak atau pendorong yang terdapat pada diri peserta didik yang dapat memunculkan niat untuk dapat melakukan tindakan belajar atau taat pada suatu peraturan yang telah dibuat sehingga tujuan yang diinginkan subjek dapat tercapai.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

²⁹E Eryani, "... Materi Mengenal Unsur Bangun Datar Sederhana Dengan Tipe Think Pair Share (Tps) Siswa Kelas Ii Sdn 4 Selatpanjang Semester 2 ...," *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2018, 88–97, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/21893%0Ahttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/viewFile/21893/14834>.

Hakekat motivasi belajar menurut Hamzah B Uno adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar³⁰. Menurut indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita - cita
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Dimiyanti dan Mujiono adalah:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa;
2. Kemampuan belajar;
3. Kondisi jasmani dan rohani siswa;
4. Kondisi lingkungan kelas;
5. Unsur-unsur dinamis belajar; dan
6. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

³⁰Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja* , Deepublish, CV Budi Utama, Yogyakarta, 2020 hal 74-75

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar siswa dalam belajar maka semakin tinggi pula mereka dapat meraih keberhasilan. Begitu pun sebaliknya, jika siswa semakin rendah motivasi belajarnya maka hasil belajar mereka juga tidak akan maksimal.³¹

Motivasi dalam belajar merupakan dorongan dalam melaksanakan sesuatu yang ada pada diri setiap orang untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi ini ditandai dengan menimbulkan perasaan dan anggapan seseorang yang terjadi karena adanya perubahan energi yang ada pada diri individu agar tujuannya tercapai. Oleh sebab itu motivasi muncul karena energi yang ada pada individu itu berubah baik itu disadari ataupun tidak.³²

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu:

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas, Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang

³¹Galih Kurniadi, "Penggunaan Media Permainan Edukatif 'Ular Tangga Matematika' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sd," *Koordinat Jurnal MIPA* 2, no. 1 (2021): 31–36, <https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i1.23>.

³²Muhammad Yany and Informasi Artikel, "BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin DOI: <https://doi.org/10.62667/Begibung.V2i4.138> Pengaruh Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Informasi Artikel," 2024.

untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2. Sebagai pengarah, tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.³³

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang individu (jasmani dan rohani), kegiatan pembelajaran tidak pernah dilakukan tanpa adanya dorongan atau motivasi yang kuat dari dalam diri individu ataupun dari luar individu yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Fungsi motivasi diantaranya:

1. Peran motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran.
2. Motivasi memperjelaskan tujuan pembelajaran.
3. Motivasi menyeleksi arah pembuatan. disini motivasi dapat berperan menyeleksi arah pembuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

³³Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 198–203, <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>.

4. Motivasi melahirkan prestasi. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar.³⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dikemukakan oleh para ahli dengan pendapat yang bervariasi. Pendapat tersebut pada umumnya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar - pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam kerangka ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁵

Menurut Gagne seperti dikutip Chalijah mengemukakan lima kemampuan sebagai bukti hasil belajar, yaitu keterampilan, intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Hasil belajar terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar', dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah

³⁴Dalam Meningkatkan and Hasil Belajar, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," no. November (2021): 289–302.

³⁵Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2023): 422–27, <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>.

laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.³⁶ Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.³⁷

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah “perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”³⁸.

Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Susanto mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Menurut Nawawi hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.³⁹

³⁶Sultan, “Faktor Eksternal Dan Internal Dalam Belajar Tune Up Pada Siswa Jurusan TKR Di SMK Negeri 3 Makassar,” *Jurnal UNM*, no. 21 (2021), <http://eprints.unm.ac.id/19645/>.

³⁷Sultan, “Faktor Eksternal Dan Internal Dalam Belajar Tune Up Pada Siswa Jurusan TKR Di SMK Negeri 3 Makassar,” *Jurnal UNM*, no. 21 (2021), <http://eprints.unm.ac.id/19645/>

³⁸Purwaningsih, “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi,” *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2023): 422–27, <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>

³⁹Purwaningsih, “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi,”

Menurut Bloom definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *preroutine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.⁴⁰

Menurut Frank W. Kohler dkk. untuk mengukur keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui empat cara, yaitu

1. Adanya perubahan cara pandang peserta didik setelah melalui proses kegiatan pembelajaran,
2. Terdapat perubahan dalam diri peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan peserta didik,
3. Adanya kemampuan peserta didik yang bervariasi setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran, dan
4. Adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Tujuan belajar dan pembelajaran

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan 2, no. 4 (2023): 422–27, <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929i>.”

⁴⁰Ihwan Mahmudi et al., “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom,” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.

merupakan hal yang amat penting dalam proses pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan harapan, yaitu mencapai hasil belajar yang sudah ditetapkan.⁴¹

b. Ciri – Ciri Hasil Belajar

Menurut Sardiman hasil belajar siswa itu dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa kalau hasil pengajaran itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, berarti hasil pengajaran itu tidak efektif,
2. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan.⁴²

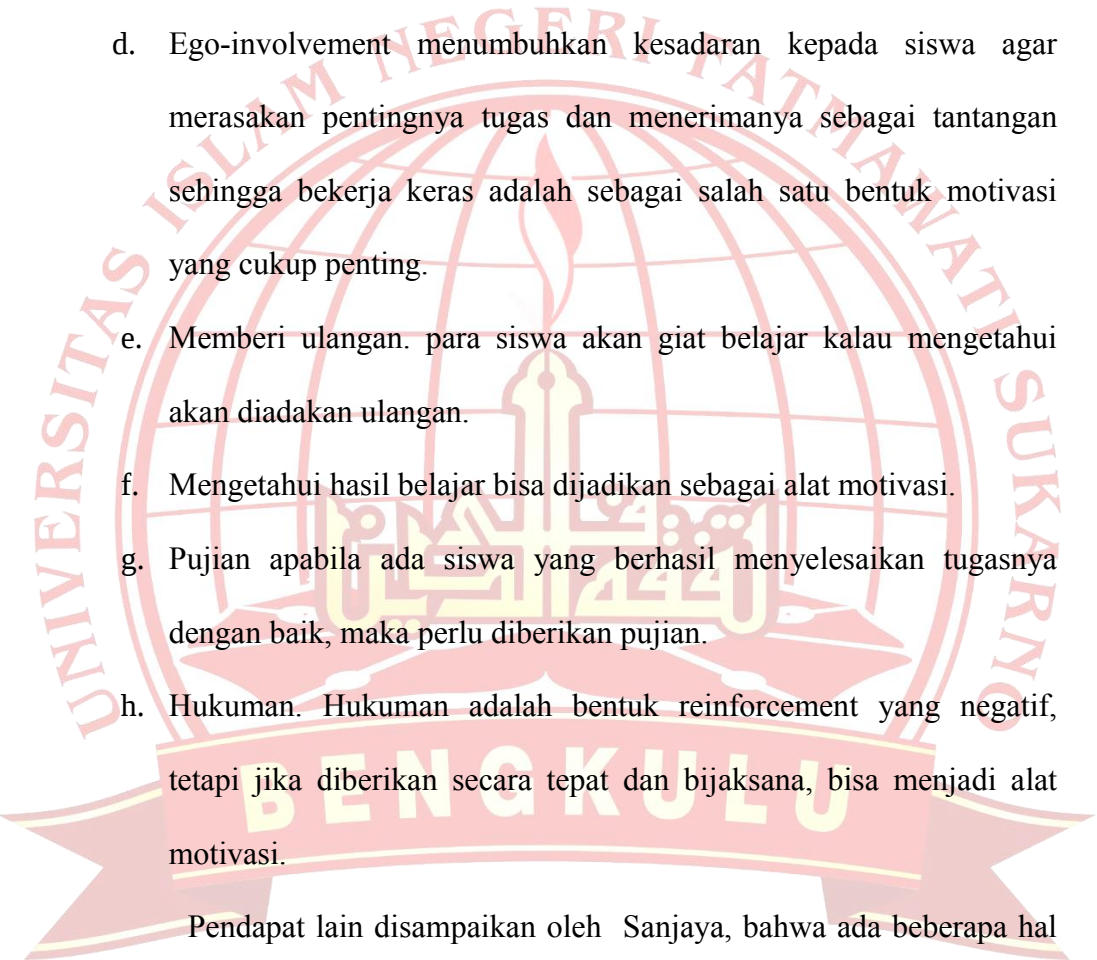
c. Cara Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat dilakukan oleh guru menurut Sadirman melalui beberapa langkah diantaranya:

- a. Memberi angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya.

⁴¹Dirgantara Wicaksono and Iswan, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten,” *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019): 111–26.

⁴²Aziza Fauzia Nurhaliza and Prihatin Ningsih Sagala, “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 3 (2023): 216–29.

- 
- b. Pemberian hadiah, hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah.
 - c. Kompetisi persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar
 - d. Ego-involvement menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
 - e. Memberi ulangan. Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan.
 - f. Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi.
 - g. Pujian apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian.
 - h. Hukuman. Hukuman adalah bentuk reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi.

Pendapat lain disampaikan oleh Sanjaya, bahwa ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- a) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat

siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

- b) Membangkitkan motivasi siswa. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa
- c) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut.
- d) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik
- e) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa. Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai.
- f) Berikan penilaian. Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar.
- g) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif
- h) Ciptakan persaingan dan kerjasama. Persaingan yang sehat dapat menumbuhkan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. karena

dengan guru kreatif menjadikan siswa tergugah dalam pembelajaran yang akan dialami siswa atau siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk menunjang kajian dalam penelitian ini sekiranya diperlukan beberapa acuan sebagai bahan perbandingan terhadap masalah-masalah yang akan di teliti nanti. Oleh karenanya penulis mencoba menelaah beberapa penelitian terdahulu dengan permasalahan yang terkait dengan permasalahan peneliti ini adapun masalah peneliti terdahulu yang menjadi bahan perbandingan antara lain:

1. Tesis Dewi Wulandari berjudul ” *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MAN Seluma Provinsi Bengkulu*” tahun 2024. Hasil penelitian adalah bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pembelajaran Al Qur'an Hadist siswa kelas X MAN 1 Seluma. "sangat valid" untuk dikembangkan. Dari segi kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist siswa kelas X MAN 1 Seluma dinyatakan sangat praktis oleh siswa di madrasah yang dapat dilihat dari uji respon peserta didik dengan peroleh rata-rata persentasenya sebesar 85% dan masuk dalam kriteria "sangat praktis". Keefektivan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini dibuktikan dengan minat belajar dan persepsi pengguna media pembelajaran. Bukti hasil belajar dapat dilihat dari hasil pretest sebelum menggunakan media dengan rata-rata 71,85. Hasil posttest setelah menggunakan media mendapatkan 81.88.

2. Jurnal Dhillan Zalillah & Alfurqan berjudul "*Penggunaan permainan interaktif wordwall dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 17 Gurun Laweh*" tahun 2022, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, SDN 17 Gurun Laweh sudah menggunakan wordwall sebagai alat evaluasi pada saat evaluasi pembelajaran. Walaupun dalam penggunaan wordwall ini masih terdapat kendala dari berbagai segi dan penggunaan wordwall ini mempermudah dan menarik peserta didik dalam kegiatan evaluasi yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, sumber data dalam penelitian ini meliputi dari tujuh informan dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan untuk siswa kelas IV SD sedangkan dalam penelitian ini pendekatannya menggunakan penelitian *mix metode* untuk siswa kelas VII MTs.

3. Jurnal P Mutia Safitri , Nazliati, Muhammad Nuh Rasyid berjudul "*Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa*" tahun 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari setiap siklusnya. Penelitian yang dilakukan menggunakan PTK sedangkan yang saya

lakukan menggunakan penelitian *mix metode* atau penelitian campuran

4. Jurnal E. Erawati, Zulfa , Meldawati “*Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Wordwall Maze Chase dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah*” tahun 2023. Dalam penelitian ini sama-sama meneliti tentang pemanfaatan media game edukasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hanyasaja perbedaannya penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif untuk menguji template wordwall Maze Chase Sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah pada template quiz.

Penelitian ini memiliki kesamaan bahwa penulis mencoba untuk memberikan alternative mediapembelajaran menggunakan Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan dengan media Digital Game edukatif yaitu "Wordwall". Tujuan penelitian ini sama sama adalah meneliti penerapan pembelajaran Game Learning berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang membedakan metode ini diterapkan pada mata pelajaran sejarah sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran Al Quran Hadits.

5. Jurnal Mahwar Alfani Nisa, Ratnawati Susanto, berjudul *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar* tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar dengan game

edukatif wordwall terhadap motivasi belajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama – sama meneliti media game edukatif wordwall sedangkan perbedaannya saya meneliti efektifitas pemanfaatan game wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar.

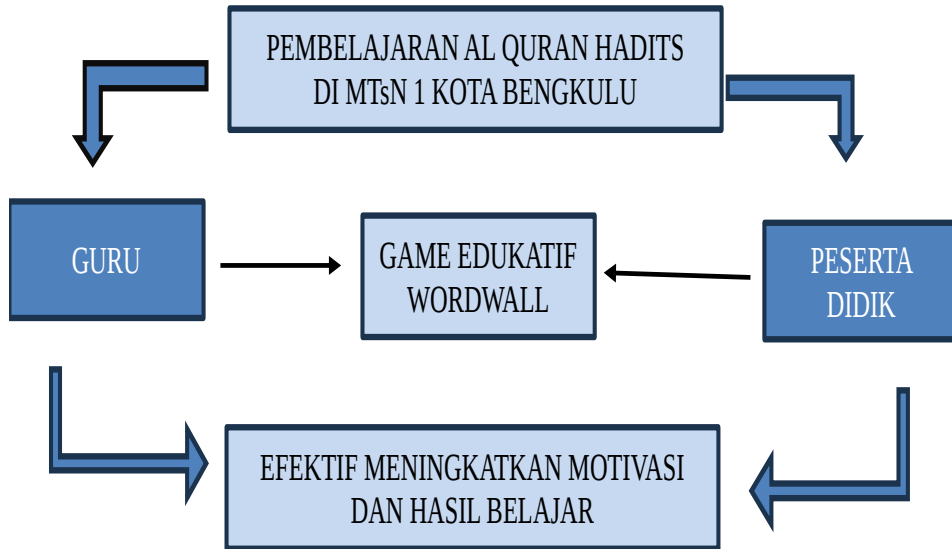
C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini berfokus pada penggunaan game edukatif Wordwall sebagai alat bantu dalam pembelajaran Al Quran Hadits untuk siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan game ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, penelitian ini ingin membuktikan apakah *Wordwall* efektif sebagai media pembelajaran.

Proses penelitian melibatkan pemanfaatan media *game edukatif Wordwall* dalam pembelajaran, pengukuran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan game wordwall, penilaian hasil belajar, dan analisis data untuk melihat perubahan yang terjadi. Jika data menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan *Wordwall*, maka dinyatakan bahwa media game edukatif wordwall efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7 di MTsN 1 Kota Bengkulu

Berikut ini gambar kerangka pikir dalam penelitian “Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukatif Wordwall Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadist Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.

KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.9

